

psilozone

États de conscience altérés dans les tréfonds inextricables de Millevaux

- guide préalable à la version numérique sur Chartopia -

(temps de lecture : 5 min)

Lanterne blanche pour ouvrir la marche
lanterne rouge pour la fermer

Nous progressons en file indienne
dans un sentier infoulé par l'homme
depuis une éternité

La fièvre nous tient

Des arbuscules se déploient devant notre rétine

Au terme de ce périple
nous savons que Passage nous attend

Seulement alors la traversée pourra commencer

AVANT-PROPOS

Ce jeu de rôle n'est pas une apologie des drogues, pas plus qu'il n'est un réquisitoire contre. Je ne suis ni médecin, ni dealer, ni consommateur. La seule drogue que je peux vous recommander, c'est le jeu de rôle. Le but du jeu est d'entrer dans un état de conscience altéré (ou en tout cas de se faire un sacré trip) sans prendre aucune substance.

Je ne prétends pas à la rigueur dans le traitement du sujet des états de conscience altérés, des transes ou de la prise de drogues. Le surnaturel est présent et plusieurs effets sont présentés pêle-mêle sans que leurs origines soient spécifiées. Si vous souhaitez un traitement plus rigoureux, allez voir sur les internet les informations relatives aux moyens de traversée cités dans le jeu.

L'ENTRÉE DANS LA PSILOZONE

Millevaux

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Si tu veux comprendre ce qu'est la forêt, il faut plonger dedans.

Des hommes et des femmes aux parcours de vie cabossés.

Ils arpentent des sentiers secrets à travers le bois.

C'est leur voyage initiatique.

Ils entrent en contact avec une personne qui va les faire passer dans un autre monde.

Ils vont connaître : la traversée.

Au-delà se trouve la nouvelle frontière.

Derrière se cache le véritable visage de la réalité.

Rien ne sera plus jamais comme avant.

À SAVOIR SUR LE JEU

Psilozone est un jeu de rôle dont voici les quelques particularités :

- + Il n'y a pas de mécaniques au sens classique du terme, ni de feuille de personnage.
- + Le jeu est une procédure à suivre composée d'étapes, de listes où faire des choix, et de questions.
- + Il est centré sur les expériences transcendantales que vivent les personnages mais tente aussi de faire le lien avec leur vie quotidienne.

Le seul matériel requis est ce guide et/ou sa version en ligne :

<https://chartopia.d12dev.com/collection/2120/>

- + Ce guide encourage les joueuses à décrire des états de conscience altérés tout en s'immergeant dedans.
- + La mécanique principale est de suivre le guide pas à pas, sans forcément l'avoir lu à l'avance.
- + Il puise dans des expériences documentées sur les consommations de drogue et sur les transes non-chimiques.
- + Mais il plonge cette expérience dans le contexte fou qu'est la forêt de Millevaux, ce qui apporte au dépaysement.
- + Bien que centré sur les transes individuelles de chaque personnage, ces derniers sont invités à interagir entre eux, pour s'accompagner, se protéger, ou s'affronter.
- + La recherche de la transe va aussi amener les personnages à explorer la forêt de Millevaux de plus en plus profondément.
- + L'expérience est censée encourager les joueuses à lâcher prise, à vivre un rêve éveillé, mais en restant dans une situation de bienveillance et de vigilance mutuelle.
- + Cela peut amorcer une réflexion personnelle sur la drogue et les transes, mais ce n'est pas le propos central et le guide ne donne pas un avis.

LE DISPOSITIF

Un entraînement

Psilozone présente un protocole de jeu qui synthétise tout ce que j'ai appris de mes précédentes expériences sur les états de conscience altérés en jeu de rôle. Pour vous entraîner, vous pouvez trouver avantage à d'abord essayer le scénario sans règles *La bouche et le bec* :

<https://outsiderart.blog/2020/12/15/la-bouche-et-le-bec/>

Préparation

Vous pouvez prévoir un autre jeu, dont *Psilozone* ne sera qu'un épisode.

Vous pouvez prévoir de lire des poèmes en cours de jeu, et donc en apporter. Par défaut, les poèmes de *L'Almanach* peuvent faire l'affaire :

<https://chartopia.d12dev.com/chart/32992/>

Vous pouvez aussi amener des instruments de musique.

Vous pouvez préparer des consommables pour simuler la substance prise par les personnages (noix, boissons étranges, pipes vides).

Vous pouvez vous préparer en vous privant de sommeil ou au contraire en dormant vraiment beaucoup avant la partie, à vos risques et périls.

Si vous voulez consommer des substances pendant le jeu, faites-le en bonne entente avec le reste de la table.

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Mettez-vous d'accord au préalable sur différentes choses :

La séance va-t-elle explorer une expérience psychotrope positive ou négative ?

Ou se laisse-t-on le droit d'en décider en cours de route ?

Note : les entrées ☆ caractérisent des éléments plutôt positifs

et les entrées ★ caractérisent des éléments plutôt négatifs.

Quels sont les tabous à ne pas aborder en cours de jeu ? (Par défaut, en ce qui me concerne, je proscriis souvent les agressions sexuelles et la prostitution)

Quelles sont les thèmes sensibles qui peuvent être abordés mais seulement sous forme d'ellipse ?

En cours de jeu, aucun système de résolution ne vient sanctionner vos propositions. Ce que dit une joueuse est considéré comme vrai, quoi que ça puisse concerner, même si ça contredit ce qui vient de se passer. Cependant, les autres joueuses doivent se sentir libre de dire « non » à toute proposition qui n'irait pas dans le sens d'une partie harmonieuse selon elles, a fortiori si des thèmes qui leur sont sensibles sont abordés.

Toute joueuse est libre d'annoncer que son personnage s'extrait de sa traversée, ou qu'il y reste bloqué. Par ailleurs, beaucoup de scènes vont porter sur l'enjeu d'un personnage qui veut soustraire un autre à sa traversée pour l'empêcher d'aller trop loin, ou au contraire qui veut le forcer à traverser. Il peut être intéressant pour le personnage ciblé d'aller à l'encontre, mais en revanche l'accord doit être clair entre joueuses. La joueuse du personnage ciblé peut dire « Je veux / j'accepte vraiment vraiment que tu me laisses / entraînes dans la traversée » ou « J'accepte vraiment vraiment que tu me retires de la traversée », l'expression « **vraiment vraiment** » signifiant que c'est la joueuse qui parle et non le personnage.

Le terme « **oubli** » permet d'annuler une scène, le terme « **revisitation** » permet de la « re-tourner » d'une façon qui puisse nous permettre de gérer un malaise.

En cas de malaise intense, toute joueuse peut se sentir libre de prendre une pause dans le jeu. Une autre joueuse devrait lui proposer de l'accompagner dans sa pause pour voir si on peut faire quelque chose pour elle. On peut aussi demander à ce que le jeu s'arrête purement et simplement.

CONTRAT DE TABLE

Pour commencer à jouer, vous allez devoir vous mettre d'accord sur la façon de faire. Ce jeu peut être réalisé en solitaire, mais le reste de ce chapitre est rédigé pour les groupes de deux joueuses ou plus.

Voici les diverses questions à vous poser :

Vise-t-on un traitement réaliste ou accepte-t-on le surnaturel et le fantaisisme ?

Adjoint-on un système de règles à la base freeform de *Psilozone* ?

Si oui, *Inflorenza* ou *Nervure* peuvent faire l'affaire. *Inflorenza* permet d'interagir même en plein trip et *Nervure* apporte beaucoup d'informations d'ambiance. Les deux jeux peuvent être combinés.

Nervure : <https://chartopia.d12dev.com/collection/1196/>

Inflorenza : <https://chartopia.d12dev.com/collection/1761/>

Y-a-t-il une joueuse avec un rôle d'arbitre ?

Si oui, quels sont ses rôles ?

Accompagner dans la procédure de jeu ?

Poser des questions aux autres joueuses ?

Faire des suggestions aux joueuses ?

Incarner le décor et les figurants ?

Trancher sur l'issue des actions ?

Décrire la traversée ?

Incarne-t-elle également un personnage ?

Les personnages vivent-ils tous des traversées différentes (dans ce cas, elles sont jouées en transparence, c'est-à-dire que les joueuses ont connaissance des traversées des autres) ou partagent-ils une traversée commune ? En cas de traversée commune, s'agit-il de symptômes hallucinatoires similaires ou carrément d'une réalité explorée en commun ?

Les traversées seront-elles un chaos surréaliste ou constitueront-elles en des péripéties cohérentes ?